FLORESTA DA DESTRUIÇÃO

Somente os imprudentes ou os muito corajosos se arriscariam de livre e espontânea vontade a uma jornada pela Floresta de Darkwood, onde trilhas estranhas e tortuosas serpenteiam, penetrando em sinistras profundezas. Quem sabe que criaturas monstruosas espreitam em meio às sombras ameaçadoras, ou que aventuras fatais esperam o viajante desavisado? VOCÊ se atreve a entrar?

Numa corrida desesperada contra o tempo, sua missão é encontrar, no interior de Darkwood, os pedaços perdidos do lendário Martelo de Stonebridge, o qual foi fabricado pelos Anões para proteger a pacífica Stonebridge de uma antiga maldição.

Dois dados, um lápis e uma borracha são tudo que você precisa para participar dessa emocionante aventura de magia e espada, incluindo já um elaborado sistema de combate e uma folha de índices para registrar seus ganhos e perdas.

Há muitos perigos à sua frente, e seu sucesso não está de modo nenhum garantido. Adversários poderosos estão mobilizados contra você e, muitas vezes, sua única escolha será matar ou morrer!

Ian Livingstone é o co-fundador (com Steve Jackson) da imensamente bem-sucedida cadeia Games Workshop.

# COMO LUTAR CONTRA AS CRIATURAS DA FLORESTA DE DARKWOOD

Antes de embarcar na sua aventura, você deve primeiro determinar suas forças e fraquezas. Você tem em sua posse uma espada e uma mochila contendo provisões (comida e bebida) para a viagem. Você vem se preparando para sua missão, treinando o manuseio da espada e se exercitando vigorosamente para aumentar sua energia.

Para ver o quanto sua preparação foi eficiente, você deve usar os dados para determinar seus índices iniciais de HABILIDADE e ENERGIA. Na página 11, há uma Folha de Aventuras, na qual você pode registrar os detalhes de uma aventura. Nela, você encontrará quadros onde poderá registrar seus índices de HABILIDADE e ENERGIA.

Você deve anotar seus pontos na Folha de Aventuras a lápis, ou então tirar fotocópias para usá-las em aventuras futuras.

## Habilidade, Energia e Sorte

Jogue um dado. Some 6 ao número obtido e assinale este total no quadro de HABILIDADE da sua Folha de Aventuras.

Jogue ambos os dados. Some 12 ao número obtido e assinale este total no quadro de ENERGIA.

Existe também um quadro de SORTE. Jogue um dado, Some 6 ao número obtido e assinale este total no quadro de SORTE.

Por razões que serão explicadas adiante, os índices de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE mudam constantemente durante uma aventura. Você deve fazer um registro preciso destes índices e, por este motivo, recomenda-se que escreva números bem pequenos no quadro ou tenha uma borracha sempre à mão. Mas nunca apague seus índices Iniciais. Embora você possa ser contemplado com pontos adicionais de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE, estes totais nunca poderão exceder seus índices Iniciais, exceto em ocasiões muito raras, quando você receberá instruções específicas em uma determinada página.

Seu índice de HABILIDADE reflete a sua capacidade como espadachim e domínio geral das técnicas de luta. Quanto mais alto, melhor. Seu índice de ENERGIA reflete sua constituição física global, sua determinação de sobreviver, força de vontade e aptidão geral. Quanto mais alto seu índice de ENERGIA, mais tempo você será capaz de sobreviver. Seu índice de SORTE indica o quanto você é, naturalmente, uma pessoa de sorte. Sorte - e magia - são fatos da vida no reino da fantasia que você está prestes a explorar.

## Batalhas

Freqüentemente, você encontrará páginas no livro que trazem instruções para que você lute contra algum tipo de criatura. Talvez seja dada a opção de fugir, mas, caso contrário - ou se você resolver atacar a criatura de qualquer maneira-, você deve resolver a batalha conforme descrito a seguir.

Primeiro registre os índices de HABILIDADE e ENERGIA da criatura no primeiro Quadro vazio de Encontro com Monstro na sua Folha de Aventuras. Os índices de cada criatura são dados no livro a cada vez que você tem um encontro.

A sequência de combate é a seguinte:

1. Jogue ambos os dados uma vez para a criatura. Some ao índice de HABILIDADE dela. Este total é a Força de Ataque da criatura.
2. Jogue ambos os dados para você mesmo. Some o número obtido a seu índice atual de HABILIDADE. Este total é a sua Força de Ataque.
3. Se a sua Força de Ataque for maior do que a da criatura, você conseguiu feri-la. Siga para o item
4. Se a Força de Ataque da criatura for maior do que a sua, ela conseguiu ferir você. Siga para o item
5. Se os dois totais de Força de Ataque forem iguais, vocês escaparam dos golpes um do outro - comece a Série de Ataque seguinte a partir do item 1. 4. Você feriu a criatura, portanto, subtraia 2 pontos do índice de ENERGIA dela. Você pode usar sua SORTE nesse momento para causar maiores danos (ver adiante). 5. A criatura feriu você, portanto, subtraia 2 pontos do seu próprio índice de ENERGIA. Mais uma vez, você pode usar sua SORTE nessa fase (ver adiante).
6. Faça os ajustes apropriados no seu índice de ENERGIA ou no da criatura (e em seu índice de SORTE, se você tiver usado a SORTE - ver adiante).
7. Comece a Série de Ataque seguinte, retornando para seu índice de HABILIDADE atual e repetindo os itens 1-6. Esta sequência continua até que o índice de ENERGIA seu ou da criatura com que você está lutando tenha sido reduzido a zero (morte).

## Fuga

Em algumas páginas, você pode ter a opção de fugir da batalha, caso as coisas estejam indo mal para você. Porém, se você de fato fugir, a criatura automaticamente lhe causa um ferimento (subtraia 2 pontos de ENERGIA) quando você escapa. Este é o preço da covardia. Repare que você pode usar a SORTE em relação a esse ferimento da maneira normal (ver abaixo). Você só pode Fugir se esta opção for especificamente dada na página.

## Luta Contra Mais de Uma Criatura

Se você se deparar com mais de uma criatura num determinado encontro, as instruções na página lhe dirão como lidar com a batalha. Às vezes você as tratará como um único monstro; às vezes lutará contra uma de cada vez.

## Sorte

Em vários momentos durante a aventura, seja em batalhas ou quando se depara com situações nas quais poderia ter ou não ter sorte (detalhes destas situações são dados nas próprias páginas), você poderá apelar para a sua sorte, a fim de tornar o resultado mais favorável. Mas tome cuidado! Usar a sorte é coisa arriscada e, se você não tiver sorte, os resultados podem ser desastrosos.

O procedimento para usar a sua sorte é o seguinte: jogue dois dados. Se o número obtido for igual ou menordo que o seu índice de SORTE atual, você teve sorte, e o resultado lhe será favorável. Se o número obtido for maior do que o seu índice de SORTE atual, você não teve sorte e será penalizado.

Este procedimento é conhecido como Testar a sua Sorte. Cada vez que você Testar a sua Sorte, terá que subtrair 1 ponto do seu índice de SORTE atual. Portanto, você logo compreenderá que quanto mais confiar na sua sorte, mais arriscado isso se tornará.

### O Uso da Sorte nas Batalhas

Em certas páginas do livro, você receberá instruções para Testar a sua Sorte e será informado das conseqüências de ter ou não ter sorte. Contudo, nas batalhas, você sempre terá a opção de usar sua sorte, seja para causar um ferimento mais grave numa criatura que acabou de atingir ou para minimizar os efeitos de um ferimento que a criatura acabou de causar em você.

Se você acabou de ferir a criatura, pode Testar a sua Sorte conforme descrito acima. Se tiversorte, terá causado um ferimento grave e poderá subtrair 2 pontos a mais do índice de ENERGIA da criatura. Porém, se não tiver sorte, o ferimento não passa de um mero arranhão, e você terá que devolver 1 ponto ao índice de ENERGIA da criatura (isto é, ao invés dos 2 pontos normais de danos, você terá conseguido apenas 1).

Se a criatura acabou de ferir você, você poderá Testar a sua Sorte para tentar minimizar o ferimento. Se tiver sorte, conseguiu evitar, em parte os danos causados pelo golpe. Reponha 1 ponto de ENERGIA (isto é, ao invés dos 2 pontos normais de danos, subtraia somente 1). Se você não tiver sorte, recebeu um golpe mais sério. Subtraia 1 ponto a mais de ENERGIA.

Lembre-se de que você tem que subtrair 1 ponto do seu próprio índice de SORTE a cada vez que Testar a sua Sorte.

## Reposição de Habilidade, Energia e Sorte

### Habilidade

Seu índice de HABILIDADE não mudará muito durante a aventura. Ocasionalmente, pode haver instruções numa página, para que o seu índice de HABILIDADE seja aumentado ou diminuído. Uma Arma Mágica pode aumentar sua HABILIDADE, mas somente pode ser usada uma arma de cada vez! Você não pode acrescentar dois adicionais de HABILIDADE por possuir duas Espadas Mágicas. Seu índice de HABILIDADE não pode nunca exceder o valor Inicial, a não ser que haja instruções específicas. Beber a Poção da Habilidade (ver adiante) faz com que sua HABILIDADE retorne ao nível Inicial a qualquer momento.

### Energia e Provisões

O seu índice de ENERGIA mudará muito durante sua aventura, na medida em que você vai lutando contra monstros e empreendendo tarefas duras. Ao se aproximar de sua meta final, seu nível de ENERGIA poderá estar perigosamente baixo, tornando as batalhas particularmente arriscadas, portanto, tenha cuidado!

Sua mochila contém Provisões suficientes para dez refeições. Você pode descansar e comer a qualquer momento, exceto quando estiver empenhado numa batalha. Comer uma refeição repõe 4 pontos de ENERGIA. Quando comer uma refeição, acrescente 4 pontos a seu índice de ENERGIA e deduza 1 ponto de suas Provisões. Existe um quadro separado de Provisões Restantes na sua Folha de Aventuras para registrar detalhes sobre as Provisões.

Lembre-se que você tem um longo caminho a percorrer, portanto, use suas Provisões de maneira sábia! Lembre-se também que seu índice de ENERGIA nunca poderá exceder o seu valor Inicial, a não ser que haja instruções específicas na página. Beber a Poção da Força (ver adiante) fará com que seu índice de ENERGIA retorne ao nível Inicial a qualquer momento.

### Sorte

São concedidos acréscimos ao seu índice de SORTE durante a aventura, quando você tiver uma sorte particularmente grande. Os detalhes são fornecidos nas páginas do livro. Lembre-se que, do mesmo modo que com sua HABILIDADE e ENERGIA, o seu índice de SORTE não poderá nunca exceder o nível Inicial, a não ser que haja instruções específicas na página. Beber a Poção da Fortuna (ver adiante) fará com que o seu nível de SORTE retorne ao índice Inicial a qualquer momento, além de aumentar esse nível em 1 ponto.

# EQUIPAMENTO E POÇÕES

Você começará sua aventura com um mínimo essencial de equipamento, mas poderá encontrar ou comprar outros itens durante suas viagens. Você está armado com uma espada e vestido com uma armadura de couro. Você tem uma mochila para guardar suas Provisões e quaisquer tesouros que possa vir a encontrar.

Além disso, você pode levar uma garrafa de uma poção mágica, que o ajudará na sua missão. Você poderá escolher qualquer uma das seguintes poções e levar uma garrafa:

* Uma Poção da Habilidade - repõe os pontos de HABILIDADE
* Uma Poção de Força - repõe os pontos de ENERGIA
* Uma Poção da Fortuna - repõe os pontos de SORTE e acrescenta 1 à SORTE Inicial.

Estas poções podem ser tomadas a qualquer momento durante a sua aventura (a não ser quando você estiver empenhado em uma Batalha). Tomar uma dose de poção fará com que seu índice de HABILIDADE, ENERGIA ou SORTE retorne ao nível Inicial (e a Poção da Fortuna acrescentará 1 ponto a seu índice de SORTE Inicial anterior à reposição da SORTE).

Cada garrafa de poção contém o suficiente para uma dose, isto é, a característica só pode ser reposta uma vez durante a aventura. Anote na sua Folha de Aventuras no momento em que você fizer uso de sua poção.

Lembre-se também de que você só pode escolher uma das três poções para levar na sua viagem, portanto, escolha com sabedoria!